Contemplare o partecipare, comunque fingere

Antonio Caronia

[Pubblicato in: *Filosofie di Avatar. Immaginari, soggettività, biopolitiche*, a cura di A.C. e Antonio Tursi, Mimesis, Milano 2010.]

Come sempre, più di quello che che si vede, in *Avatar* (il film) è importante ciò che non si vede. Ciò di cui il film si è nutrito per nascere, e ciò di cui si nutre dopo che è nato per crescere e svilupparsi nell'immaginario.

I siti internet, per esempio. Il sito ufficiale del film (http://james-camerons-avatar.wikia.com/wiki/Pandora), e la *Pandorapedia* (www.pandorapedia.com), che è il sito dedicato alla storia, la geologia e la biologia del pianeta, alla cultura dei Na'vi, e alla storia della RDA, gli invasori terrestri. Sul primo nucleo del manuale di 350 pagine preparato dagli esperti riuniti da Cameron durante la preparazione del film, il sito sta rapidamente aggregando una community, sul modello di *Wikipedia*, per estendere e raffinare le nostre conoscenze su un mondo che non esiste. La fonetica Na'vi, per esempio, è già sufficientemente nota, ma sulla sintassi di quel linguaggio c'è ancora molto lavoro da fare. Niente di nuovo, certo. Da quando c'è internet, buona parte dell'attività “di culto” legata ai film si svolge lì. E tutto il mondo dei videogiochi, dei MMO e dei MMORPG funziona su una logica di questo tipo. Costruire un mondo di finzione come se fosse reale. Il modello a cui tutto ciò si ispira è naturalmente il lavoro maniacale e futilmente sublime che oltre settant'anni fa fece John Ronald Reuel Tolkien per dare consistenza ontologica e spessore storico alla sua Middle Earth, la Terra di mezzo.

Oppure la telecamera Sony HDC-F950 con la quale il film è stato girato, fatta costruire appositamente da Cameron: la nuova macchina che separa il sistema delle lenti e dei sensori dalla Cpu che gestisce e ricostruisce l'immagine 3D, è stata sviluppata dalla multinazionale giapponese, ma in seguito a richieste precise del regista, e con l'apporto fondamentale del suo consigliere per le riprese subacquee, Vincent Pace, che aveva già lavorato con lui in *Titanic* e *Abyss*. Neppure qui c'è nulla di nuovo. Dai Lumière e da Méliès in poi, l'intreccio fra tecnologia e immaginario è sempre stato strettissimo, e nel cinema i non tecnologi (registi e produttori) hanno spesso avuto un peso determinante nella nascita di nuove tecnologie.

Oppure, ancora, le fonti implicite ed esplicite, consapevoli e inconsapevoli, della storia raccontata in *Avatar*, del pianeta Pandora e dell'ecosistema che esso ospita. La tradizione fantascientifica di cui il film si nutre, e che pure è resa quasi irriconoscibile, riscritta frullata e superata in un nuovo immaginario, è un altro elemento importante per capire il film. Ma anche qui, che novità c'è? Da dove ha sempre preso, il cinema, le storie avventurose e sentimentali, drammatiche e comiche che racconta da oltre un secolo, se non dalla letteratura? E non le ha sempre assimilate, digerite, riscritte e stravolte, confezionate in un nuovo formato e quindi inconfrontabili con gli originali, anche quando questi ultimi erano citati nei titoli di testa o di coda?

Da qualche punto converrà partire, però, per cercare di capire la novità (se novità c'è) e la torsione dell'immaginario determinate da *Avatar*. Cominciamo in un modo tradizionale: partiamo dalle fonti.

1. La fantascienza è morta, viva la fantascienza

I terrestri hanno ridotto il loro pianeta a una distesa di veleni e di rifiuti, da cui la vita, a poco a poco, si allontana. Il lontano pianeta di Athshe è una distesa di foreste senza quasi soluzione di continuità, ricche di alberi il cui legno rappresenterebbe per la Terra devastata e impoverita una vera manna. I terrestri quindi vi si insediano, dapprima attenti a seguire le prudenti direttive dell'Ufficio amministrativo per le colonie, per non sbilanciare troppo l'equilibrio ecologico del pianeta e quello dei pacifici athshiani. Questi ultimi abitano nel profondo della foresta, e hanno una cultura apparentemente primitiva, ma molto ben integrata con l'ambiente naturale, e più sofisticata della nostra su almeno un punto, quello dei rapporti col proprio inconscio. Essi praticano infatti una sorta di controllo dei sogni, e sulla dimensione del sogno è basata tutta la loro vita sociale e l'organizzazione politica. Ai loro occhi i terrestri, incapaci di intrattenere un rapporto armonico e integrato col proprio inconscio e coi propri sogni, appaiono poco meno che dei pazzi. Sempre più pericolosi a mano a mano che la situazione sfugge di mano al gruppo di scienziati e burocrati civili della Terra per passare sotto il controllo dei militari e del loro capo, un colonnello autoritario e paranoico. Il conflitto che ne segue non può che concludersi con la ritirata dei terrestri.

Sul terzo pianeta di Rubkat, che hanno chiamato Pern, i coloni umani hanno selezionato e allevato una specie di animali che non esistevano su quel mondo, potenti creature alate create a somiglianza di quelle che popolavano le leggende del loro mondo di origine: i draghi. I Draghi di Pern rappresentano l'unica salvezza contro il cataclisma che ogni duecento anni devasta il pianeta, in occasione del passaggio di un corpo celeste, una specie di cometa. I dragonieri vengono selezionati con grande cura, perché solo entrando in contatto telepatico con le creature alate essi possono addestrarle e guidarle: il rapporto fra dragoniere e drago è perciò un rapporto speciale, empatico, intimo ed esclusivo, in cui il cavaliere e l'animale si scelgono reciprocamente per assicurare la riuscita della loro missione.

P. Burke è una ragazza brutta e deforme, che riscatta la sua vita da perdente animando la bellissima androide Dephi, stella dell’olovisione e della pubblicità. Ogni giorno, chiusa in un guscio elettronico sotterraneo, una specie di bara, si collega tramite elettrodi al macchinario che controlla l'essere sintetico, e i suoi pensieri, le sue intenzioni, i suoi movimenti appena accennati si trasformano nella camminata elegante, nei gesti seduttivi e nella parlata fluente e incantevole di Delphi. Il corpo dell'androide, a poco a poco, pare quasi animarsi di vita autonoma, mentre il corpo “vero” di P. Burke si deteriora e quasi scompare. È un transfert quasi perfetto, in questo mondo di simulacri aleatori, cibernetici e modellizzati, ma la conclusione non può che essere drammatica. Quando P. Burke si “dimentica” che la sua vita così affascinante in quel mondo di stelle non è propriamente sua, e si illude di poter cortocircuitare le due dimensioni della sua vita, il sistema andrà in crash, e tanto lei quanto Delphi si distruggeranno.

Si potrebbe andare avanti ancora, e citare altri titoli, ma mi pare che questi siano sufficienti. Probabilmente James Cameron non ha mai letto *The Word for World is Forest* (*Il mondo della foresta*), romanzo breve di Ursula K. Le Guin pubblicato la prima volta nel 1972 nell'antologia *Dangerous Visions*, e poi nel 1976 in volume. Forse neppure sapeva dell'esistenza del “Ciclo dei Dragonieri di Pern” su cui Anne McCaffrey costruì primariamente la sua fortuna editoriale, e il cui pezzo migliore resta il romanzo *Dragonflight* (*Il volo del drago*), pubblicato nel 1968. E non è consapevole che uno dei primi racconti sulla telepresenza è *The Girl Who Was Plugged In* (*La ragazza collegata*) pubblicato da Alice Sheldon (sotto lo pseudonimo di James Tiptree jr.) nel 1973. Ma le analogie sono innegabili. Fantascienza antropologica, fantasy in cornice interplanetaria, immaginario cibernetico: tre delle componenti più importanti e solide della storia e dello scenario di *Avatar* vengono da lì, dalla fantascienza degli anni 1960 e 1970, e (come si può notare) dalla fantascienza scritta da donne. Cameron ha dichiarato che l'ispirazione cardine per il suo film gli venne dal ciclo di John Carter di Marte di Edgar Rice Burroughs, protofantascienza avventurosa dei

primissimi anni del Novecento, anni in cui il genere non era ancora neppure riconosciuto come tale. Non abbiamo motivo di dubitare del riferimento di Cameron. Ma forse è solo il primo nome che gli è venuto in mente. *Avatar*, quindi, è un film di fantascienza? Sì e no. La fantascienza, in effetti, sopravvive ormai solo al cinema, e anche qui è lecita ogni sorta di dubbi e di distinguo. Per restare alle ultime stagioni, certo, c'è chi potrebbe dire che *I, Robot* (Alex Proyas, Usa, 2004) e *I am Legend* (Frances Lawrence, Usa, 2007) sono due bei classici e solidi film di fantascienza (ma altri potrebbero obbiettare). *Avatar* lo è? The Internet Movie Database dice di sì[1], ma piazza l'etichetta *sci-fi* solo al quarto posto, dopo *Action*, *Adventure* e *Fantasy.* Certo, i tag di un sito internet non sono categorie critiche, né bastano a definire i generi narrativi. Tuttavia ci sarà da chiedersi perché, nella percezione degli spettatori e degli "esperti"del primo decennio del XXI secolo i film con preponderanti materiali fantascientifici non vengano più classificati con l'etichetta "fantascienza" (neppure *I, Robot* e *I am Legend* hanno *sci-fi* al primo posto, nei tag dell'IMDb). Ora, etichettare *Avatar* dentro un genere è un'operazione per nulla interessante, senz'altro inutile e probabilmente fuorviante. Ma chiedersi perché un film che saccheggia a piene mani l'immaginario fantascientifico non viene più percepito primariamente come "fantascienza", è invece forse il primo passo per capirlo.

Non c'è alcuna rappresentazione della differenza, in *Avatar*, né la dimensione di un futuro possibile, né una tensione verso una lettura critica del presente. Non c'è, quindi, alcuna delle componenti che hanno caratterizzato la fantascienza del Novecento, o – più in generale – tutta la letteratura sull'utopia della protomodernità e della modernità dispiegata, sino alla distopia. Figure tradizionali della nostra storia culturale (il buon selvaggio, il militare arrogante, lo storpio ostinato e sognatore, la principessa orgogliosa ma innamorata), sono certo presenti nel film; e le analogie con il nostro mondo della realtà quotidiana, dell'attualità politica e sociale planetaria, sono sì presupposte, alluse, dispiegate, utilizzate in chiave diegetica e tematica: ma tutto ciò non diventa mai uno *sguardo* sull'oggi – e quindi una prospettiva per il futuro. *Avatar* non è un film che inviti alla "critica". L'accoppiata fra la telecamera Sony HDC-F950 e l'occhio dello spettatore ha già sin troppo da lavorare sullo shock percettivo che si prova di fronte al mondo di Pandora, per poter davvero *guardare* qualcosa. Su questo torneremo. E tuttavia questo uso del 3D (della visione stereoscopica) da parte di Cameron non può non essere considerato il prolungamento e il completamento (ancora provvisorio) dell'arrivo del treno nella stazione di La Ciotat: un'operazione che realizza una nuova egemonia del *visivo* sull'*immaginario*. Ultimo atto di una complessa mediazione fra parola e immagine, di un equilibrio secolare o millenario scardinato dapprima dai rotocalchi, e poi dal cinema muto, e poi faticosamente ricomposto dopo l'avvento del sonoro e subito dopo nuovamente destabilizzato dalla televisione. Ma rimandiamo a dopo anche questo tema. Stabiliamo, per il momento, una prima conclusione: che *Avatar* non è e non può essere fantascienza perché gli manca ogni senso del futuro. In sintonia, peraltro, con tutto lo scenario della società globale e del capitalismo cognitivo contemporanei.

Che la fantascienza sia stata "la vera letteratura del XX secolo" lo pensò e lo scrisse in molti modi James G. Ballard.[2] E aveva ragione, visto che la fantascienza rileggeva il concetto di natura su cui si era basata l'utopia in modo niente affatto "naturalistico", ma assumendo invece in toto le pratiche di artificializzazione e di "culturalizzazione" del capitalismo espansivo e "progressivo", tutto intento a colonizzare lo spazio planetario. L'immaginario della fantascienza nel Novecento era collegato al sogno di un'espansione illimitata, di un'energia che si autoalimentava senza rischi di esaurimento, di una tecnologia che prolungava l'uomo e le sue capacità in un circolo virtuoso potenzialmente infinito. Anche quando – marginalmente dapprima, più vistosamente dagli anni 1950 in poi – sempre più scrittori di fantascienza si dedicarono a corrodere, apertamente criticare, coraggiosamente sovvertire anche, quel clima di espansione possibile, di orgoglio prometeico, era a quell'immaginario che si riferivano. La fantascienza fu la letteratura più tipica di una società

---

1 www.imdb.com

2 L'ultima volta nel suo ultimo libro, l'autobiografia *Miracles of Life*, Fourth Estate, London 2008, p. 194 (trad. it. di A. Caronia, *I miracoli della vita*, Feltrinelli, Milano 2009, p. 162): "Io pensavo allora, e lo penso ancora adesso, che per molti aspetti la fantascienza sia stata la vera letteratura del XX secolo, e che abbia avuto una grande influenza sul cinema, la televisione, la pubblicità e il design dei prodotti di largo consumo."

industriale. E anche la critica più spietata e radicale che di quella società fecero lo stesso Ballard, Philip K. Dick, Kurt Vonnegut, William S. Burroughs, condivideva con la società e l'ideologia che criticava gli stessi presupposti culturali: *in primis*, la convinzione della possibilità di una *distanza* fra l'uomo e il mondo su cui costruire la *criticità* dello sguardo, poi la fiducia nella capacità di prevedere, modificare e quindi progettare il *futuro*, e – *last but non least* – la fiducia in uno spazio autonomo e appunto critico della cultura, sottratta, almeno in parte, alla dimensione mercantile. Di tutto questo, nell'economia del *just in time*, nell'epoca della messa a valore dell'immaginario, nel trionfo del capitalismo cognitivo che trasforma in merce relazioni, affetti, linguaggio, e, completata la colonizzazione dello spazio, intraprende quella del tempo, di tutto questo non resta più nulla. Niente più distanza. Niente più critica. Niente più autonomia della cultura. Nonostante la retorica contraria, niente più futuro. Come già gridarono lucidamente e profeticamente a Londra, nel 1976, i Sex Pistols. Nel 2010, anche di questo ci parla *Avatar.*

2. Il trionfo delle realtà virtuali

L'avvento del 3D che si prepara nelle sale cinematografiche e negli ambienti domestici non è, non può essere, solo il frutto della testardaggine di un cineasta visionario o della accorta manipolazione dei consumatori da parte di una diabolica industria dell'immaginario. Se questa tecnologia avrà successo (e al momento tutto lascia prevedere che lo avrà), sarà perché risponde a un bisogno culturale diffuso e complesso: un bisogno che si è annunciato oltre vent'anni fa con il breve, intenso (e oggi dimenticato) boom delle realtà virtuali immersive (RV), quelle col casco e il guanto, poi subitamente eclissate dall'arrivo del World Wide Web e della straordinaria e rapida diffusione di internet che ne derivò. Troppo ingombrante e troppo poco pratica – si disse allora, a metà degli anni 1990 – la tecnologia delle RV, con quel pesante casco che chiudeva la visione dell'usuale ambiente fisico e apriva quella di un mondo digitale, fittizio ma convincente (per quanto lo permettesse la rozzezza delle immagini a quel livello dello stato dell'arte, allora), in cui si potevano attraversare i muri e volare solo alzando un dito. Esperienza spaesante, perché la soggettiva veniva sdoppiata, e tu vedevi il tuo avatar digitale (si chiamava già *avatar*) muoversi in quelle stanze o in quei grandi spazi aperti, ma eri tu a camminare, tu a vedere, e il mondo cambiava prospettiva quando giravi la testa, proprio come nel mondo reale. È vero, le RV immersive erano ingombranti, il fascio di cavi che collegavano il casco alla macchina non si vedeva una volta che lo si era indossato, ma si faceva sentire nella limitazione ai movimenti del corpo fisico. La ragione dell'interesse per queste tecnologie era però fondamentalmente il superamento della bidimensionalità delle immagini e la rottura del quadro, della cornice nella quale esse erano tradizionalmente contenute. Che la dimensione fosse quella della tela o dello schermo video, o quella molto più ampia dello schermo cinematografico, comunque il confinamento delle immagini entro quel rettangolo ricordava sempre allo spettatore che si trovava di fronte a delle *rappresentazioni*: che c'era una distanza fra lui e l'oggetto della sua visione, che quello era un mondo piatto, che c'era un'incolmabile differenza fra il suo corpo biologico di osservatore e i corpi di luce e di colore osservati sullo schermo. Le RV no, loro ti immergevano in un mondo. Era sempre una rappresentazione, certo, ma ti avvolgeva, ti faceva sentire ben collocato al suo interno.

Lev Manovich, che è molto bene informato sui nuovi media ma conserva una cultura classicamente cinematografica, ha messo in luce la polarità fra due differenti tradizioni dell'iconismo nella cultura occidentale: quella dello schermo (che dalla cornice del quadro arriva sino allo schermo cinematografico, poi a quello televisivo e a quello del computer, e oggi alla proliferazione di microschermi dei telefoni cellulari e degli smart phones), e quella degli "ambienti immersivi" dei mosaici, degli affreschi, delle pitture murali, insomma della "architettura dipinta". Purtroppo la terminologia da lui scelta è infelice, perché egli chiama *rappresentazione* la prima tradizione, e *simulazione* la seconda: si rischia così di generare un equivoco, e cioè di nascondere il fatto che siamo sempre interni, in entrambi i casi, a una logica di "rappresentazione", e che la differenza sta piuttosto in una diversa libertà di movimento dello spettatore, condannato alla fissità

nella contemplazione nel caso dello schermo, libero invece di muoversi nell'ambiente immmersivo. È una differenza che Manovich sottolinea, ma la attribuisce a un fattore secondario e contingente, anche se reale: la differenza di dimensioni tra l'ambiente fisico e quello virtuale.

"Nella mia analisi dello schermo sottolineo il fatto che la cornice dello schermo separa due spazi che hanno scale dimensionali *diverse*: lo spazio fisico e lo spazio virtuale. Benché questa condizione non implichi necessariamente l'immobilizzazione dello spettatore, essa scoraggia sicuramente qualunque movimento da parte sua: Perché spostarsi quando non potrebbe comunque entrare nello spazio virtuale rappresentato? (…)

"La tradizione alternativa di cui fa parte la realtà virtuale si ritrova tutte le volte che la scala di rappresentazione è identica a quella dell'ambiente umano, per cui i due spazi diventano continui. È la tradizione della simulazione, anziché quella della rappresentazione dominata dalla presenza di uno schermo. La tradizione della simulazione mira a mescolare, anziché a separare, lo spazio fisico e lo spazio virtuale. Perciò i due spazi hanno la medesima scala dimensionale, il loro confine viene sminuito. Lo spettatore anziché venire limitato da una cornice rettangolare, come avviene nella tradizione rappresentativa, è libero di muoversi all'interno dello spazio fisico."[3]

Avendo legato la libertà dello spettatore alla questione delle dimensioni, Manovich è in effetti in difficoltà a spiegare la ragione per cui la RV "continua la tradizione della simulazione"[4]. Nella RV, infatti, non c'è affatto continuità tra lo spazio fisico e quello "simulato", che sono tanto separati quanto lo spazio fisico del corpo dello spettatore e lo spazio dello schermo – mentre c'è immersione dello spettatore nello spazio virtuale simulato. In effetti qui si intrecciano due diverse coppie di categorie, che sono entrambe riferite al rapporto del soggetto con un ambiente, ma riguardano due diversi problemi. Una è quella che potremmo indicare con l'opposizione *separazione vs immersione*: dalle pitture sulle pareti della caverna di Lascaux in poi, lo spazio grafico è stato individuato in una superficie separata, nella quale comparivano delle immagini che potevano anche innescare dei comportamenti specifici da parte di chi le guardava (il "valore cultuale" messo in rilievo da Benjamin in opposizione a quello "espositivo"), restando però ferma la separazione tra spazio delle immagini e spazio dei corpi. Il legame tra le immagini sulle superfici e i loro effetti sui corpi era un legame concettuale, mentale: avveniva nella testa degli spettatori, non in una continuità spaziale. Gli ambienti immersivi, al contrario, rendono in qualche modo "oggettivo", esteriorizzato, questo legame. È chiaro però, che tanto nel caso delle immagini su schermo, quanto in quello degli ambienti immersivi, sempre di rappresentazione si tratta. La "sospensione dell'incredulità" indotta nello spettatore cinematografico non cancella in lui la coscienza che ciò che avviene sullo schermo è "simulato", e non "reale": ma lo stesso avviene dentro il Cube, o in un videogioco di RV. Questa questione è stata messa in luce meglio e più chiaramente da Flusser[5]. L'opposizione *contemplazione vs azione* riguarda invece ciò che lo spettatore fa, quello che può fare, o quello che è incoraggiato a fare, in relazione alle immagini che gli sono presentate. Se lui o lei non possono fare altro che guardare, poco importa che lo facciano in una posizione fissa o girando la testa qua e là per cogliere l'insieme di una scena dipinta o proiettata su un muro o anche sul soffitto e il pavimento. Sempre di contemplazione si tratterà, e nulla di quello che fa lo spettatore può creare la minima modificazione delle immagini statiche o in movimento, dipinte o proiettate. Ma se lo spettatore diventa giocatore o giocatrice in un videogioco, non è più così: i movimenti del joystick "comandano" ciò che avviene sullo schermo o nella RV, in termini di alieni eliminati, tesori conquistati, livelli raggiunti e superati e così via. Quando si introduce l'*interattività*, cioè la possibilità per il partecipante di modificare le immagini che gli si presentano davanti, la logica della rappresentazione comincia a essere messa in discussione. E infatti l'origine storica dell'arte interattiva nel Novecento sta nel movimento delle

---

3 L. MANOVICH, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge (Mass) 2001; trad. it. di R. Merlini, *Il linguaggio dei nuovi media,* Olivares, Milano 2002, p. 150.

4 *Ivi*, p. 151.

5 W. FLUSSER, "Bilderstatus", in *Lob der Oberflächlichkeit, Schriften*, 2^ ed., Bollmann, Mannheim 1995; trad. it di T. Cavallo, "Lo status delle immagini", in *La cultura dei media,* postfazione e cura di A. Borsari, Bruno Mondadori, Milano 2004, pp. 61-78.

performance e degli happening, situazioni in cui non ci sono immagini da contemplare, ma azioni da compiere da parte di corpi fisici, e nel tempo condiviso dell'azione: il corpo dell'artista nel caso della performance, i corpi dei partecipanti nel caso dell'happening.

Per quanto concettualmente indipendenti, è chiaro però che i due poli dell'*immersione* e dell'*interazione* sono legati tra loro, nel senso che il primo incoraggia e favorisce il secondo (anche se, a seconda del contesto e delle intenzioni di chi ha progettato e costruito il dispositivo, l'immersione può realizzarsi anche senza interazione). Entrambi devono essere ricondotti a una tendenza al superamento delle "specializzazioni" e delle dicotomie classiche (spettatore/attore, produttore/consumatore) che ha caratterizzato tutto il secondo Novecento, e che le tecnologie digitali si sono preoccupate di amplificare, a cui offrono continue occasioni di implementazione. *Avatar*, ovviamente, è cinema, e quindi costitutivamente non ha nulla di interattivo, ma segnala con grande forza questa tendenza. È insieme sintomo e occasione propulsiva di un processo che vede il desiderio dello spettatore di trasformarsi in partecipante, di sentirsi parte del mondo dello schermo (e il 3D amplifica e porta quasi allo spasimo questa percezione) ma anche di sentirsi parte del processo, se non di produzione, almeno di circolazione del prodotto in ci si identifica. È la nuova condizione "attiva" (sino all'isteria, a volte) del fan, a cui il sistema industriale dello spettacolo offre nuove occasioni sempre più ampie e sofisticate, per esempio i siti internet, quello ufficiale di *Avatar* e la *Pandorapedia*, in cui la community può assistere – e se vuole anche contribuire – alla costruzione e all'ampliamento delle narrazioni e delle conoscenze che arricchiscono la storia, in sé conclusa, del film, e ne prolungano la vita e l'effetto.

Va da sé che queste osservazioni non comportano alcuna esaltazione acritica di queste tendenze. Va da sé che questa trasformazione del cittadino in *prosumer* (largamente anticipata più di trent'anni fa da Alvin Toffler) non significa di per sé alcuna liberazione dell'umanità da un destino di asservimento e di passività. Nelle mani delle forze economiche del capitalismo cognitivo (e, per quello che ancora contano, dei ceti politici che governano la vita civile delle nazioni) questa nuova "voglia di protagonismo" del pubblico non è che la creazione di nuove e gigantesche opportunità di profitto. Nella vorticosa crescita del raggio d'azione della valorizzazione economica (che ormai ingloba in sé ogni momento di vita di ogni essere umano, abolendo d'un colpo ogni sostanziale differenza fra "tempo di lavoro" e "tempo libero") la crescita e la diffusione della creatività di base vengono integrate nei dispositivi di creazione di ricchezza. I social network sono megamacchine in cui i proprietari valorizzano e traggono profitto dal lavoro gratuito di milioni e milioni di partecipanti. E il problema di una diversa distribuzione di questa ricchezza resta il problema di fondo della società dell'informazione. Solo che questo problema va affrontato e, se possibile, risolto, in questa situazione, non nell'impotente vagheggiamento del ritorno a condizioni precedenti. E qui si apre, dunque, anche la questione del "messaggio" di *Avatar,* dei suoi contenuti.

3. Linguaggio e natura umana

Avatar è stato molto criticato (anche in questo libro) perché sarebbe un modello di nuovo imperialismo culturale hollywoodiano, un nuovo strumento di creazione del consenso, o più semplicemente un ulteriore passo avanti verso una situazione (semplifico un po') di espropriazione dell'immaginario a favore di una megamacchina tecnologica dello spettacolo. Sempre semplificando – ma forse solo andando al sodo – molte di queste critiche potrebbero essere rivolte a tutto il cinema in quanto tale. Cameron è un potentissimo agente di destabilizzazione e di perturbazione del sistema hollywoodiano, ma se può esserlo è perché *Titanic* ha portato a casa un sacco di quattrini – e altrettanti, anche di più, deve portarne *Avatar*.[6] Chiedere a un film che funzioni come un manifesto politico, o come un trattato di sociologia, è quanto meno ingenuo. L'interesse di *Avatar*, io credo, va cercato nel fatto che c'è una straordinaria consonanza fra la storia che racconta, fra le esperienze dei suoi personaggi, e la tecnologia che (se non inaugura) perfeziona e promuove. Se lo analizziamo da questo punto di vista, vedremo anche che *Avatar* interviene in un dibattito cruciale per il mondo

6 J. DAVIS, "Nuovo cinema, *Avatar*", *Wired* ed. it. n. 11, gennaio 2010.

contemporaneo, quello sulla natura umana (e, come sempre, prescindiamo dalle intenzioni del regista o dalla sua consapevolezza al proposito).

Avatar racconta diverse storie parallele che si intrecciano, ma fondamentalmente tre. La storia di un pianeta e di una cultura umana (o para-umana, o umanoide) sfidate e minacciate dall'economia e dall'imperialismo terrestri, che lottano (il pianeta e la cultura interconnessi tra loro) per resistere alla distruzione, e mantenere l'integrità dell'ambiente e delle connessioni tra le forme di vita del pianeta, ivi compreso il pianeta stesso (che, seguendo l'ipotesi Gaia di Lovelock, viene concepito come un macroessere vivente). La storia, opposta e parallela, del tentativo del corpo di spedizione terrestre (in cui l'equilibrio fra scienziati e militari si rompe nel corso del film a vantaggio dei secondi) per trasformare drammaticamente Pandora in una pura fonte di risorse materiali per la Terra, senza riguardo per le forme di vita che lo abitano. La storia di un marine paraplegico che, grazie alla tecnologia della telepresenza, trova un nuovo corpo e un nuovo ambiente totalmente diverso da quello di origine, lotta per integrarsi in questo nuovo corpo e in questo nuovo ambiente – e, posto di fronte alla scelta, vuole abbandonare la sua origine e divenire qualcosa di completamente diverso: non più un terrestre, ma un Na'vi – anche perché si è innamorato di una Na'vi. Le prime due storie hanno una conclusione, nel film: Pandora vince e i terrestri perdono. La terza storia non ha una conclusione definita: non siamo sicuri che Jake Sully abbia avuto successo nel suo tentativo. Ora, l'elemento più importante nel come le storie vengono raccontate è però che che l'accento viene posto prioritariamente sul *processo*, più che sull'*esito* del processo. Lo spettatore viene messo a conoscenza dei passaggi fondamentali delle trasformazioni e dei conflitti. *Avatar* è perciò soprattutto un film che parla di una serie di passaggi, di transiti, di esseri che "divengono" qualcos'altro. Poi, è ovvio che gli ingredienti delle storie sono tradizionali, che ci sono un sacco di semplificazioni e di ingenuità. Ma l'essenziale sta in questa storia di trasformazioni.

Ora, la tecnica del 3D impiegata nel film, rappresentando una novità per lo spettatore, mette quest'ultimo in una situazione analoga a quella dei personaggi del film. Egli sperimenta il passaggio da un regime dell'immagine a un altro, da una vecchia situazione di immagini piatte sullo schermo, in cui la sua immaginazione inconsapevole doveva inventare dispositivi di proiezione simbolica nello schermo, a una nuova situazione in cui la tecnica compie per lui una parte di questo lavoro, immergendolo in modo più convincente (anche se morbido, non esagerato) in un ambiente che si avvicina a lui, alla sua poltrona nella sala cinematografica. È questa consonanza, questa analogia suggerita discretamente ma puntualmente fra la storia narrata sullo schermo e l'esperienza dello spettatore che fa di *Avatar* il primo film sul *postumano*. Chi vede *Avatar* sperimenta, in una situazione di finzione, un percorso analogo a quello della sua vita quotidiana, delle sue esperienze di integrazione e di conflitto con le nuove tecnologie.

Implicitamente, *Avatar* ci racconta una storia delle origini dell'uomo e della società diversa da quelle che si sono raccontate fra XVII e XVIII secolo. Diversa da quella truce e spietata di Hobbes dello "stato di natura", del *bellum omium contra omnes* e dell'alienazione di una parte della propria libertà conferita al sovrano, che è la narrazione fondamentale della nascita dello stato moderno e che Marshall Sahlins ha recentemente e nuovamente criticato in un godibilissimo libretto[7]. Ma diversa anche, nonostante le apparenze, da quella di quell'altro "stato di natura" armonioso e integrato che sta alla base del *Contratto sociale* di Rousseau. Il modello implicitamente proposto da *Avatar* è invece quello del confronto e dello scontro fra culture diverse, del conflitto non negato ma affrontato – anche in modo duro e violento, se necessario – per garantire le condizioni della comunicazione e, al limite, della confusione e della fusione fra le culture. Il limite di questo discorso non sta tanto, a mio avviso, a livello diegetico, e cioè nel fatto che i Na'vi e Pandora siano costretti a ricorrere alla violenza per affermare questo principio. Sta piuttosto nelle condizioni di produzione del film, e nella tecnica utilizzata: sta nel fatto che tutto questo, per ora, è affidato alla potenza di un dispositivo di generazione di immagini che forzatamente mette in secondo piano la componente della lingua. Il linguaggio (e intendo il linguaggio in senso stretto, quello naturale, non nell'uso metaforico che se ne fa parlando di "linguaggio cinematografico", "linguaggio delle

---

7 M. SAHLINS, *The Western Illusion of Human Nature*, Prickly Paradigm Press 2008; trad. it. di A. Aureli, *Un grosso sbaglio. L'idea occidentale di natura umana,* elèuthera, Milano 2010.

immagini" e simili), il linguaggio, dunque, sembra messo all'angolo, e ridotto nuovamente a una funzione subordinata dall'eclatante novità del 3D. Sembra dunque rompersi nel cinema, ancora una volta, quell'equilibrio fra parola e immagine che ha attraversato tutta la storia dei media, e su cui Flusser ha tanto insistito. A favore dell'immagine. Ma questo è un fatto più generale, che inerisce a tutte le trasformazioni della comunicazione susseguenti all'avvento delle tecnologie digitali. Ed è una questione, credo, che avremo tempo e agio di discutere oltre *Avatar* e oltre questo libro.